Regras do Pokémon Estampas Ilustradas

Sumário

Você é um Treinador de Pokémon! A sua missão é viajar pelo mundo batalhando contra outros Treinadores com seus Pokémon, criaturas que adoram batalhar e que possuem poderes incríveis!

Torne-se um Mestre Pokémon!

Estas regras dirão tudo o que você precisa saber para jogar o Pokémon Estampas Ilustradas. Seu baralho representa tanto seus Pokémon como seus Itens e aliados que ajudam você em suas aventuras.

Os jogos de cartas colecionáveis são estratégicos e usam cartas que permitem que cada jogador personalize o próprio jogo. A melhor forma de aprender a jogar o Pokémon Estampas Ilustradas é com um Baralho Batalha ex, um baralho de 60 cartas pronto para ser jogado que vem com um guia para iniciantes e tudo de que você precisa para uma partida!

Quando estiver pronto, você poderá começar a construir sua própria coleção de cartas com os pacotes de booster do Pokémon Estampas Ilustradas. Troque cartas com seus amigos para conseguir Pokémon ainda mais fortes e colecionar todos os seus favoritos! Em seguida, construa seu próprio baralho de 60 cartas para jogar com seus amigos e exiba uma equipe de Pokémon só sua!

Conceitos básicos do Pokémon Estampas Ilustradas

Como vencer uma partida

No Pokémon Estampas Ilustradas, os seus Pokémon batalham contra os Pokémon do seu oponente. O primeiro jogador que conquistar todas as próprias cartas de Prêmio vencerá! Além disso, se o seu oponente não possuir cartas no próprio baralho ou Pokémon em jogo, você vencerá!

Tipos de Energia

Os Pokémon Nocauteiam os Pokémon oponentes usando ataques ou Habilidades. Os Pokémon precisam de cartas de Energia para abastecer esses ataques. O Pokémon Estampas Ilustradas possui 11 tipos de Energia e você encontrará Pokémon desses 11 tipos no jogo (note que na série *Escarlate e Violeta* não existem cartas de Pokémon de tipo Fada, mas eles existem em expansões antigas).

Cada tipo de Energia abastece ataques diferentes. Encontre os que combinam com o seu estilo! Estes são os tipos de Energia:

Planta

Os Pokémon de tipo Planta muitas vezes possuem ataques que os curam ou que Envenenam seus oponentes.

Fogo

Os Pokémon de tipo Fogo possuem grandes ataques! Eles podem deixar seus oponentes Queimados, porém, podem demorar um pouco para reabastecer.

Água

Os Pokémon de tipo Água podem manipular Energia e mover os Pokémon de outra equipe.

Raios

Os Pokémon de tipo Raios podem recuperar Energias da pilha de descarte e deixar os seus oponentes Paralisados.

Psíquica

Os Pokémon de tipo Psíquico dominam os poderes especiais! Os seus oponentes acabam muitas vezes Adormecidos, Confusos ou Envenenados.

Luta

Os Pokémon de tipo Luta podem correr maiores riscos para causar dano a mais e alguns podem até jogar moedas para combinar ataques.

Escuridão

Os Pokémon de tipo Escuridão possuem ataques sorrateiros que muitas vezes fazem com que os seus oponentes descartem cartas! Eles também podem deixar seus oponentes Envenenados!

Metal

Os Pokémon de tipo Metal podem resistir a ataques por mais tempo do que quase todos os outros Pokémon.

Fada

Os Pokémon de tipo Fada possuem truques que farão com que os ataques dos Pokémon oponentes sejam menos efetivos. Desde *Espada e Escudo*, você encontrará alguns Pokémon que eram de tipo Fada aparecendo como Pokémon de tipo Psíquico.

Dragão

Os Pokémon de tipo Dragão possuem ataques muito fortes, mas geralmente necessitam de 2 tipos de Energia para usá-los.

Incolor

Os Pokémon de tipo Incolor possuem muitos movimentos diferentes e funcionam com qualquer tipo de baralho.

Partes de uma carta de Pokémon

TIPO DO POKÉMON

PS

NOME DA CARTA

ESTÁGIO DE EVOLUÇÃO

POKÉMON DO QUAL EVOLUI

CÓDIGO DA EXPANSÃO

NÚMERO DA CARTA DE COLECIONADOR

NOME DA CARTA

TIPO DE TREINADOR

TIPO DA CARTA

DESCRIÇÃO DA CARTA

REGRA DE TREINADOR

3 tipos de cartas

Você encontrará 3 tipos de cartas diferentes no Pokémon Estampas Ilustradas:

Pokémon

Claro, as cartas mais importantes são as de Pokémon! A maioria dessas cartas é composta de Pokémon Básicos, Pokémon Estágio 1 ou Pokémon Estágio 2. As cartas de Pokémon Estágio 1 e Estágio 2 também são chamadas de cartas de Evolução. Olhe no canto superior esquerdo de cada carta para ver o Estágio do Pokémon e também o Pokémon do qual ele evolui, se algum.

Cartas de Energia

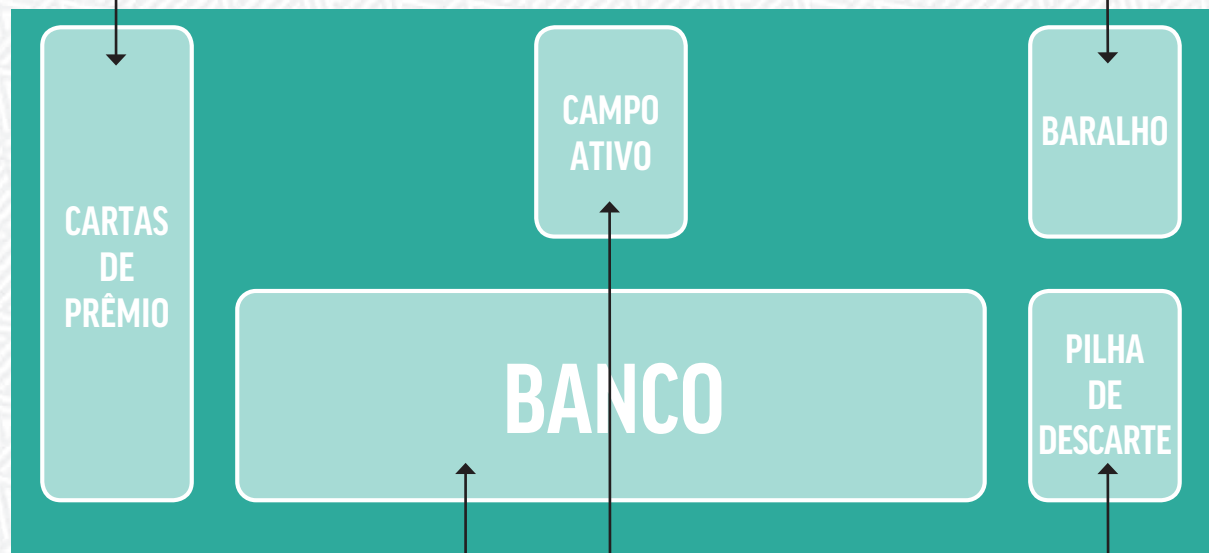
Na maioria das vezes, um Pokémon não pode atacar sem cartas de Energia. O símbolo do custo do ataque deve coincidir com o da carta de Energia, mas qualquer tipo de Energia pode ser usado para ✶.

Cartas de Treinador

As cartas de Treinador representam os Itens, os Apoiadores, os Estádios e as Ferramentas Pokémon que um Treinador pode utilizar em batalha.
O subtipo específico de Treinador pode ser visto no canto superior esquerdo de cada carta, e quaisquer regras especiais para esse subtipo podem ser vistas na parte inferior da carta.

Zonas do Pokémon Estampas Ilustradas

CARTAS DE PRÊMIO
Cada jogador tem as suas próprias cartas de Prêmio. As cartas de Prêmio são 6 cartas que cada jogador deve separar do próprio baralho enquanto está se preparando para começar a jogar. Ao Nocautear um Pokémon oponente, você pega 1 de suas próprias cartas de Prêmio e a coloca na sua mão. Se você for o primeiro a pegar a última carta de Prêmio, você vencerá!

BARALHO
Os jogadores começam com seus próprios baralhos de 60 cartas para jogar a partida. Embora os jogadores saibam quantas cartas há em cada baralho, ninguém pode olhar ou mudar a ordem das cartas nos baralhos de um jogador, a menos que uma carta permita isto.

ZONA DE JOGO
Os jogadores compartilham a zona de jogo. Cada jogador possui duas seções para os seus Pokémon.

CAMPO ATIVO
A parte superior da área de jogo de cada jogador é o Campo Ativo. Cada jogador inicia com (e deve ter sempre) um Pokémon no seu Campo Ativo, este é o Pokémon Ativo. Um jogador pode ter apenas um Pokémon Ativo por vez. Se o seu oponente não tiver mais Pokémon em jogo, você será o vencedor!

BANCO
Os Pokémon no Banco devem ser colocados na parte inferior da área de jogo de cada jogador. Cada jogador pode ter até 5 Pokémon no Banco ao mesmo tempo. Os Pokémon em jogo, exceto pelo Pokémon Ativo, devem ser colocados no Banco.

PILHA DE DESCARTE
Cada jogador possui a sua própria pilha de descarte. As cartas removidas da partida vão para a pilha de descarte, a menos que uma carta diga algo diferente. Em geral, quando um Pokémon é Nocauteado, ele e todas as cartas ligadas a ele (como as cartas de Energia) vão para a pilha de descarte do seu dono.

MÃO
Cada jogador compra 7 cartas no começo da partida e não revela a própria mão. As cartas que comprar irão para a sua mão. Os jogadores não podem olhar a mão dos seus oponentes, a menos que uma carta permita isto.

Como jogar

Os jogos do Pokémon Estampas Ilustradas são rápidos e intensos. Aqui está um resumo para começar a jogar agora mesmo!

Como vencer uma partida

Há 3 formas de vencer uma partida:

1) Pegando todas as suas cartas de Prêmio.

2) Nocauteando todos os Pokémon do seu oponente em jogo.

3) Se o seu oponente não tiver nenhuma carta no próprio baralho no início do turno dele.

Como iniciar uma partida

1) Aperte a mão do seu oponente.

2) Jogue 1 moeda. O vencedor decide quem inicia a partida.

3) Embaralhe as 60 cartas do seu baralho e compre as 7 cartas de cima.

4) Verifique se você tem algum Pokémon Básico na sua mão.

5) Coloque 1 dos seus Pokémon Básicos virado para baixo como seu Pokémon Ativo.

6) Coloque até 5 Pokémon Básicos virados para baixo no seu Banco.

O que você deverá fazer se não tiver um Pokémon Básico? Bom, primeiro mostre a sua mão para o seu oponente e embaralhe as suas cartas de volta em seu baralho. Depois, compre 7 cartas. Se ainda não tiver um Pokémon Básico, repita o processo.

Cada vez que o seu oponente embaralhar a mão dele de volta no próprio baralho por não ter um Pokémon Básico, você poderá comprar 1 carta extra!

7) Coloque as 6 cartas de cima do seu baralho em um lado e viradas para baixo como as suas cartas de Prêmio.

8) Os dois jogadores desviram os seus Pokémon Ativos e no Banco e começam a jogar!

Partes de um turno

Cada turno tem 3 partes principais:

1) Compre 1 carta.

2) Execute qualquer uma destas ações em qualquer ordem:

A. Coloque as cartas de Pokémon Básico da sua mão no seu Banco (quantas desejar).

B. Evolua seus Pokémon (quantos desejar).

C. Ligue 1 carta de Energia da sua mão a 1 de seus Pokémon (uma vez por turno).

D. Jogue cartas de Treinador (quantas desejar, mas apenas 1 carta de Apoiador e 1 carta de Estádio por turno).

E. Recue o seu Pokémon Ativo (uma vez por turno).

F. Use as Habilidades (quantas desejar).

3) Ataque. Depois, encerre o seu turno.

Ações do turno

1) Compre uma carta

Comece o seu turno comprando 1 carta. Se não houver cartas em seu baralho que possam ser compradas no início do seu turno, a partida terminará e o seu oponente vencerá.

2) Execute qualquer uma destas ações em qualquer ordem:

A) Coloque as cartas de Pokémon Básico da sua mão no seu Banco (quantas desejar).

Escolha 1 carta de Pokémon Básico da sua mão e coloque-a no seu Banco virada para cima. O seu Banco pode acomodar até 5 Pokémon.

B) Evolua os Pokémon (quantos desejar).

Se você tem uma carta em sua mão que diz "Evolui de tal", e "tal" é o nome de um Pokémon que você já tinha em jogo no início do seu turno, você pode colocar essa carta da sua mão sobre o Pokémon em questão. Isto se chama "evoluir" um Pokémon.

É possível evoluir um Pokémon Básico para um Pokémon Estágio 1 ou um Pokémon Estágio 1 para um Pokémon Estágio 2. Quando um Pokémon evolui, ele mantém todas as cartas ligadas a ele (cartas de Energia, cartas de Evolução, etc.), bem como qualquer contador de dano. Quaisquer efeitos de ataques ou de Condições Especiais afetando um Pokémon (como Adormecido, Confuso ou Envenenado) serão encerrados quando ele evolui. Um Pokémon não pode usar os ataques ou as Habilidades de sua Evolução anterior, a menos que uma carta afirme o contrário.

Exemplo:
a carta de Houndstone na mão da Susana diz "Evolui de Greavard". A Susana já possui um Greavard em jogo. Ela pode, então, colocar a carta de Houndstone sobre a carta de Greavard, mantendo qualquer contador de dano e encerrando todos os outros efeitos.

Notas sobre a Evolução: nenhum jogador pode evoluir um Pokémon na primeira vez em que entra em jogo. Quando você evolui um Pokémon, ele será novo na partida, por isso não poderá ser evoluído no mesmo turno. Você pode evoluir um Pokémon Ativo ou no Banco. Finalmente, nenhum jogador pode evoluir um Pokémon no turno inicial, a menos que uma carta permita isto.

C) Ligue 1 carta de Energia a 1 de seus Pokémon (uma vez por turno).

Pegue 1 carta de Energia da sua mão e ligue-a ao seu Pokémon Ativo ou a 1 de seus Pokémon no Banco para indicar que esta é a Energia que irá usar. Você só pode ligar Energia uma vez por turno!

D) Jogue cartas de Treinador.

Quando jogar qualquer carta de Treinador, faça o que ela disser e obedeça a regra na parte inferior da carta. A maioria das cartas de Treinador é colocada na pilha de descarte depois disso. Você pode jogar quantas cartas de Item e de Ferramenta Pokémon desejar. As cartas de Apoiador são jogadas da mesma forma que as cartas de Item, mas você só poderá jogar uma carta de Apoiador por turno.

O jogador que jogar primeiro não poderá jogar uma carta de Treinador no seu primeiro turno.

As cartas de Estádio possuem regras especiais:

- Um Estádio permanece em jogo quando você o joga.
- Somente um Estádio poderá permanecer em jogo por vez. Se um novo Estádio entrar em jogo, o antigo deverá ser descartado juntamente com seus efeitos.
- Você não pode jogar um Estádio se um Estádio com o mesmo nome já estiver em jogo.
- Você só pode usar uma carta de Estádio por turno.

E) Recue o seu Pokémon Ativo (uma vez por turno).

Você provavelmente não irá recuar na maioria dos seus turnos, no entanto, se o seu Pokémon Ativo tiver muitos contadores de dano, pode ser interessante recuá-lo e trazer outro Pokémon do seu Banco para batalhar em seu lugar. Você também poderá fazer isto se tiver um Pokémon forte no seu Banco pronto para batalhar!

Para recuar, você deverá descartar 1 Energia do seu Pokémon Ativo para cada ✶ no custo de Recuo. Se não houver nenhum ✶, o recuo é grátis. Em seguida, você irá trocar o Pokémon recuado por um Pokémon do seu Banco. Quando dois Pokémon são trocados, cada um deles mantém todos os contadores de dano e todas as cartas ligadas a ele. Os Pokémon Adormecidos ou Paralisados não podem recuar.

Quando o seu Pokémon Ativo vai para o Banco (seja porque recuou, seja por qualquer outro motivo), alguns fatores deixam de existir, como é o caso das Condições Especiais e de qualquer efeito de ataques.

Se recuar um Pokémon, ainda poderá atacar naquele turno com o seu novo Pokémon Ativo.

F) Use as Habilidades (quantas desejar).

Alguns Pokémon possuem Habilidades especiais que podem usar. Muitas delas podem ser usadas antes de atacar. Cada Habilidade é diferente, então leia a descrição de cada Habilidade com cuidado para saber como cada uma funciona. Algumas só funcionam quando uma condição é cumprida, enquanto outras são válidas o tempo inteiro, mesmo quando não as usa. Certifique-se de anunciar quais Habilidades está usando para que seu oponente saiba o que você está fazendo.

Lembre-se de que Habilidades não são ataques, por isso você ainda poderá atacar após usar uma Habilidade! Você pode usar a Habilidade de qualquer Pokémon que tiver em jogo, Ativo ou no Banco.

3) Ataque e encerre o seu turno

Quando estiver pronto para atacar, certifique-se de ter feito tudo o que queria fazer no passo 2. Após atacar, o seu turno acabará e você não poderá voltar atrás!

O ataque pode ser realizado em três passos simples. Após entendê-los, você atacará como um profissional!

No primeiro turno da partida, o jogador inicial pula este passo. Assim que aquele jogador executar todas as suas ações, seu turno acaba. Depois disso, cada jogador ataca normalmente. Pense bem se deseja ser o jogador inicial ou o segundo jogador!

A) VERIFIQUE a Energia ligada ao seu Pokémon Ativo.

Para que um Pokémon possa atacar, você deve ter a quantidade de Energia adequada ligada a ele. Usaremos Quaxwell como exemplo. Seu ataque Chuva Borrifante custa , logo, você deve ter pelo menos 1 Energia ligada a Quaxwell para usar este ataque. Depois, o seu ataque Chute Espiral custa ✶ ✶. Você deve ter pelo menos 3 Energias ligadas a Quaxwell para usar Chute Espiral. O símbolo significa que você deve ter 1 Energia ligada a Quaxwell, enquanto o símbolo ✶ significa que qualquer tipo de Energia pode ser usado para as outras duas Energias. servirá, assim como , ou qualquer outro tipo de Energia. Uma vez que tiver certeza de ter a Energia adequada, anuncie qual ataque irá usar.

É possível que veja alguns ataques com este símbolo no custo. Isto significa que o custo do ataque é 0 e que poderá usá-lo sem ligar nenhuma Energia ao Pokémon!

Cleffa

Compra Gananciosa

B) VERIFIQUE a Fraqueza e a Resistência do Pokémon Ativo do seu oponente.

Alguns Pokémon possuem Fraqueza ou Resistência a certos tipos de Pokémon, indicadas no canto inferior esquerdo da carta (por exemplo, Sprigatito possui Fraqueza a Pokémon 🔥). Se o ataque causar dano, o Pokémon Ativo do seu oponente receberá mais dano se possuir Fraqueza ao tipo do atacante. Receberá, porém, menos dano se tiver Resistência ao tipo daquele Pokémon.

Não aplique Fraqueza e Resistência aos Pokémon no Banco!

C) COLOQUE contadores de dano no Pokémon Ativo do seu oponente.

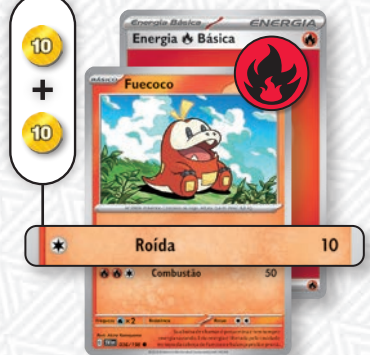
Quando atacar, coloque 1 contador de dano no Pokémon Ativo do seu oponente para cada 10 pontos de dano causados pelo ataque do seu Pokémon (indicado à direita do nome do ataque). No exemplo à direita, o ataque Roída de Fuecoco causa 10 pontos de dano. Então, a Fraqueza de × 2 de Sprigatito aos Pokémon 🔥 duplica os pontos de dano, 10 × 2 = 20 pontos de dano. Portanto, coloque 2 contadores de dano em Sprigatito. Se um ataque indicar que algo a mais deve ser feito, não se esqueça de fazê-lo também!

Seu ataque terminou, verifique então se algum Pokémon foi Nocauteado. Alguns ataques podem danificar mais de um Pokémon e, algumas vezes, até mesmo o Pokémon Atacante! Por isso, não se esqueça de verificar todos os Pokémon que foram afetados pelo ataque.

Se um Pokémon tiver um total de pontos de dano igual ou maior ao próprio PS (por exemplo, 5 ou mais contadores de dano em um Pokémon com 50 PS), ele será Nocauteado. Se o Pokémon de um jogador for Nocauteado, esse jogador deve colocar o Pokémon e todas as cartas ligadas a ele na própria pilha de descarte. O oponente desse jogador deve pegar 1 de suas próprias cartas de Prêmio e a colocar em sua própria mão.

O jogador cujo Pokémon foi Nocauteado deverá escolher um novo Pokémon Ativo do seu próprio Banco. Se o seu oponente não puder fazer isto porque está com o Banco vazio (ou por qualquer outro motivo), você vencerá a partida! Se o seu oponente ainda possuir Pokémon em jogo, mas você acabou de pegar a sua última carta de Prêmio, você também vencerá a partida!

D) Seu turno acabou.

Você deve realizar algumas verificações especiais durante o Checape Pokémon.

4) Checape Pokémon

O Checape Pokémon é uma verificação especial que ocorre entre os turnos. Antes do próximo jogador começar o seu turno, você deve verificar as Condições Especiais nesta ordem:

1) Envenenado **2) Queimado** **3) Adormecido** **4) Paralisado**

Você também precisa aplicar os efeitos de Habilidades, cartas de Treinador ou qualquer outra coisa que uma carta diga que deve acontecer durante o Checape Pokémon (ou entre turnos). Você pode verificar as Condições Especiais e, depois, outros efeitos; ou você pode verificar outros efeitos e, em seguida, as Condições Especiais, mas não pode misturá-los. Por exemplo, você não pode adicionar dano a um Pokémon Envenenado, e depois aplicar uma Habilidade, e então jogar uma moeda para recuperar um Pokémon Adormecido, etc.

Após ambos os jogadores realizarem as verificações, qualquer Pokémon que não tenha PS restante é Nocauteado (o jogador move um novo Pokémon para o Campo Ativo e o oponente pega uma carta de Prêmio). Agora o turno do próximo jogador começa!

Condições Especiais

Alguns ataques deixam o Pokémon Ativo Adormecido, Confuso, Envenenado, Paralisado ou Queimado. Estas condições são chamadas de "Condições Especiais". Elas só podem atingir um Pokémon Ativo, já que quando um Pokémon vai para o Banco, ele se recupera de todas as Condições Especiais. Um Pokémon também se recupera delas quando evolui.

Adormecido

Gire o Pokémon no sentido anti-horário para mostrar que está Adormecido.

Se um Pokémon estiver Adormecido, ele não poderá atacar ou recuar. Durante o Checape Pokémon, jogue 1 moeda. Se sair cara, o Pokémon se recuperará (gire a carta à posição normal). Se sair coroa, o Pokémon permanecerá Adormecido.

Confuso

Para indicar que um Pokémon está Confuso, gire-o de forma que o topo da carta esteja apontado para você.

Se um Pokémon estiver Confuso, você deverá jogar 1 moeda antes de atacar com ele. Se sair cara, o ataque funcionará normalmente. Se sair coroa, o ataque não acontecerá e você deverá colocar 3 contadores de dano no seu Pokémon Confuso.

Envenenado

Quando um Pokémon for Envenenado, coloque 1 marcador de Veneno nele. Durante o Checape Pokémon, coloque 1 contador de dano sobre cada Pokémon Envenenado.

Um Pokémon não pode ter 2 marcadores de Veneno nele. Se um ataque produzir outro marcador de Veneno, a nova condição de Envenenado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que seus marcadores de Veneno sejam distintos dos seus contadores de dano.

Paralisado

Para indicar que um Pokémon está Paralisado, gire-o no sentido horário.

Se um Pokémon estiver Paralisado, ele não poderá atacar ou recuar. Após o turno deste jogador, ele se recuperará durante o Checape Pokémon (gire a carta à posição normal).

Queimado

Quando um Pokémon for Queimado, coloque 1 marcador de Queimadura nele. Durante o Checape Pokémon, coloque 2 contadores sobre cada Pokémon Queimado e, então, jogue 1 moeda. Se sair cara, o Pokémon se recuperará (remova o marcador de Queimadura).

Um Pokémon não pode ter 2 marcadores de Queimadura nele. Se um ataque produzir outro marcador de Queimadura, a nova condição de Queimado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que os seus marcadores de Queimadura sejam distintos dos seus contadores de dano.

Como remover as Condições Especiais

Quando um Pokémon evolui ou é movido para o Banco, ele se recupera de todas as Condições Especiais dele. As únicas Condições Especiais que impedem um Pokémon de recuar são Adormecido e Paralisado. Como as condições Adormecido, Confuso e Paralisado giram a carta do Pokémon, aquela que ocorrer por último será a única que permanecerá em vigor. Como Envenenado e Queimado usam marcadores, não afetam as demais Condições Especiais. Um Pokémon sem sorte poderia ser Envenenado, Paralisado *e* Queimado ao mesmo tempo!

Outros efeitos

Se um efeito de uma Habilidade ou de uma carta de Treinador disser que ele ocorrerá durante o Checape Pokémon (ou entre turnos), aplique-o neste passo.

Por exemplo, a Habilidade Comilança Preguiçosa de Snorlax permite que o jogador cure 10 pontos de dano deste Pokémon entre turnos. Isto deverá ocorrer durante o Checape Pokémon.

Ligas Pokémon e Baralhos Batalha ex

Isso é tudo o que você precisa saber para jogar! Se precisar de mais ajuda, adquira um Baralho Batalha ex em um revendedor local da sua cidade. Ele vem com tudo de que você precisa para jogar uma partida, incluindo um guia de como começar a jogar!

Aprenda a jogar jogos de Pokémon!

Ganhe prêmios superlegais!

Batalhe contra outros jogadores!

Pergunte em sua loja favorita se eles possuem uma Liga Pokémon, ou procure uma perto de você em **events.pokemon.com/pt-br/**.

Regras avançadas

Detalhes completos sobre comprar uma nova mão inicial

Se algum dos jogadores não tiver um Pokémon Básico na própria mão inicial, aquele jogador deverá comprar uma nova mão. Como funciona:

Se nenhum dos jogadores tiver um Pokémon Básico na própria mão inicial:

Ambos os jogadores revelarão as suas mãos e recomeçarão a partida normalmente.

Se só um dos jogadores não tiver um Pokémon Básico na mão inicial:

1) Aquele jogador anuncia que deve comprar uma nova mão e então espera até que o outro jogador termine de preparar seus próprios Pokémon e suas próprias cartas de Prêmio.

2) Depois, o jogador sem nenhum Pokémon Básico revela a própria mão e a embaralha no próprio baralho. Este jogador fará isto até ter um Pokémon Básico na sua mão inicial e depois jogará normalmente.

3) Em seguida, o jogador que não teve que comprar uma nova mão inicial poderá comprar uma carta extra para cada vez que o seu oponente teve que comprar uma nova mão inicial. Por exemplo, se ambos os jogadores tiveram que comprar 2 mãos e depois o jogador A comprou mais 3 mãos, o jogador B poderá comprar até 3 cartas extras. Se alguma daquelas cartas for de um Pokémon Básico, ela poderá ser colocada no Banco do jogador.

4) A seguir, revele todos os Pokémon Ativo e no Banco e comece a partida.

O que conta como um ataque?

Cada ataque tem um custo e um nome e pode incluir um dano base e uma descrição do dano. A maior parte do texto em uma carta de Pokémon descreve seu ataque, mesmo que não cause nenhum dano.

Por exemplo, o ataque Chamar a Família de Squawkabilly não causa dano, mas ainda assim é um ataque! Os demais são chamados de Habilidades ou algo diferente. Por exemplo, a Habilidade Cuidado Incessante de Blissey pode permitir que seu Pokémon Ativo se recupere de todas as Condições Especiais, mas não é considerada um ataque.

O ataque Colocar Azeite de Dolliv afeta Chamar a Família, mas não afeta a Habilidade Cuidado Incessante.

Tudo sobre ataques

Para a maioria dos ataques, a ordem dos seus passos não importa muito. Porém, no caso de um ataque complicado, os passos abaixo deverão ser seguidos:

A) Olhe para o seu Pokémon e decida qual ataque irá usar. Certifique-se de ligar a Energia correta ao seu Pokémon. Depois, anuncie que vai usar aquele ataque.

B) Aplique qualquer efeito que possa alterar ou cancelar o ataque, como, por exemplo, um ataque que foi usado contra o seu Pokémon no último turno e que tenha dito "Se o Pokémon Defensor tentar atacar durante o próximo turno do seu oponente, seu oponente jogará uma moeda. Se sair coroa, aquele ataque não fará nada". Vale lembrar que se um Pokémon Ativo for movido para o Banco, todos os efeitos dos ataques desaparecerão. Por isso, se o seu Pokémon Ativo foi trocado desde que o seu oponente usou o ataque neste exemplo, você não terá que jogar uma moeda.

C) Se o seu Pokémon Ativo estiver Confuso, verifique agora se o seu ataque não acontecerá.

D) Realize tudo o que o ataque requeira. Por exemplo, se um ataque disser "Escolha 1 dos Pokémon no Banco do seu oponente", você deverá fazer a escolha agora.

E) Faça tudo o que o ataque requeira para que seja usado. Por exemplo, você deve jogar 1 moeda se um ataque disser "Jogue uma moeda. Se sair coroa, este ataque não fará nada".

F) Aplique os efeitos antes de aplicar qualquer dano, depois coloque os contadores de dano no Pokémon e, por último, aplique os demais efeitos.

Normalmente é fácil de saber quantos contadores de dano devem ser usados. Porém, se houver muitos fatores que modificam o dano, siga estes passos na ordem abaixo:

1) Comece com o dano base indicado à direita do ataque. Se os símbolos ×, – ou + estiverem indicados próximo ao dano, o texto do ataque indicará quanto dano causará. Se um ataque disser para colocar contadores de dano no Pokémon, você não precisa calcular nada, pois os contadores de dano não são afetados por Fraqueza, Resistência ou outros efeitos neste Pokémon. Simplesmente coloque os contadores de dano no Pokémon afetado.

2) Descubra os efeitos do dano no seu Pokémon Ativo baseando-se nas cartas de Treinador ou em outros efeitos relevantes. Por exemplo, se o seu Pokémon usou um ataque no último turno que dizia "Durante o seu próximo turno, os ataques deste Pokémon causarão 40 pontos de dano a mais (*antes de aplicar Fraqueza e Resistência*)", some este dano. Se o dano base for 0 ou se o ataque não causar dano, não é necessário fazer nada. Caso contrário, continue calculando.

3) Aumente o dano de acordo com a quantidade que aparece próximo à Fraqueza do Pokémon Ativo do seu oponente, se este Pokémon possuir Fraqueza ao tipo do seu Pokémon Ativo.

4) Reduza o dano de acordo com a quantidade que aparece próximo à Resistência do Pokémon Ativo do seu oponente, se este Pokémon possuir Resistência ao tipo do seu Pokémon Ativo.

5) Descubra os efeitos do dano das cartas de Treinador ou de Energia, ou outros efeitos no Pokémon Ativo do seu oponente. Por exemplo, se o Pokémon Ativo do seu oponente possuir uma Habilidade que diz "Este Pokémon recebe 20 pontos de dano a menos de ataques (*depois de aplicar Fraqueza e Resistência*)".

6) Para cada 10 pontos de dano do ataque final, coloque 1 contador de dano no Pokémon afetado. Se o dano for 0 ou menos, não coloque nenhum contador de dano.

Qual a diferença entre "até" e "qualquer quantidade"?

Se uma carta usa a frase "até X", por exemplo, "mova até 3 contadores de dano" ou "ligue até 2 cartas de Energia", você pode escolher qualquer quantidade entre 1 e X (a exceção é a compra de cartas: você pode escolher não comprar nenhuma carta se um efeito diz "compre até X cartas"). Se uma carta usa a frase "qualquer quantidade" ou "qualquer número", por exemplo, "descarte qualquer quantidade de Energia deste Pokémon", você pode escolher também o número 0. E qualquer frase que diga "você pode" ou "você poderá" são opções, isso quer dizer que você pode realizar a ação apenas se desejar.

O que deverá fazer se tiver que comprar mais cartas do que possui?

Se uma carta disser para você comprar ou olhar mais cartas no seu baralho do que você possui, olhe ou compre o tanto de cartas que possui e continue jogando normalmente.

Por exemplo, se uma carta disser para você comprar ou olhar as 5 cartas de cima do seu baralho e você só tiver 3 cartas, compre ou olhe as 3 cartas que você tem. Você perderá se não puder comprar uma carta no começo do seu turno, mas não se você não puder comprar uma carta porque uma carta disse para fazê-lo.

O que acontecerá se ambos os jogadores vencerem ao mesmo tempo?

Um jogador vence se conquistar a sua última carta de Prêmio ou se o seu oponente não tiver nenhum Pokémon no Banco para substituir o Pokémon Ativo dele quando este for Nocauteado ou removido da batalha de alguma forma. Isto faz com que seja possível que ambos os jogadores vençam ao mesmo tempo.

Se isto acontecer, jogue uma partida de morte súbita. Porém, se você vencer em ambos os sentidos e o seu oponente só vencer em um, você será o vencedor!

O que é uma partida de morte súbita?

Uma partida de morte súbita é uma nova partida na qual cada jogador só possui 1 única carta de Prêmio ao invés de 6. A não ser pela única carta de Prêmio, trate a partida de morte súbita como uma partida completamente nova. Jogue 1 moeda para ver quem começa a jogar e prepare os Pokémon e as cartas de Prêmio. O vencedor desta partida será o grande vencedor. Se a partida de morte súbita também acabar em empate, continue jogando partidas de morte súbita até que alguém vença.

O que conta no nome de um Pokémon?

Algumas cartas de Pokémon possuem informações adicionais após seus nomes, como nível ou símbolos, como GL. O nome de um Pokémon muda a forma na qual você poderá evoluí-lo ou jogar certas cartas. Nível *não* faz parte do nome de um Pokémon:

- Gengar, Gengar Nív. 43, Gengar Nív. 44 e Gengar Nív. *X* têm todos o mesmo nome.

Os símbolos que aparecem no final do nome de um Pokémon fazem parte do nome dele:

- Alakazam, Alakazam 4 e Alakazam ★ têm nomes diferentes.
- Entretanto, δ (Espécie Delta) *não* faz parte do nome de um Pokémon. Aerodactyl e Aerodactyl δ (Espécie Delta) têm o mesmo nome.

O nome de um dono ou a forma de um Pokémon *faz* parte do nome dele:

- Meowth, Meowth de Alola e Meowth da Equipe Rocket possuem nomes diferentes.

Quando estiver construindo um baralho, você só poderá ter 4 cópias de uma carta com o mesmo nome, exceto por cartas de Energia Básica. Se o seu baralho tiver 1 Gengar, 1 Gengar Nív. 43, 1 Gengar Nív. 44 e 1 Gengar Nív. *X*, você não poderá colocar mais nenhuma carta com o nome Gengar no seu baralho. Entretanto, você poderá ter 4 Meowth, 4 Meowth de Alola e 4 Meowth da Equipe Rocket.

Na hora de evoluir um Pokémon, o nome do Pokémon que aparece depois de "Evolui de" deve coincidir exatamente com o nome do Pokémon que vá evoluir. Portanto, Graveler pode evoluir de Geodude ou de Geodude Nív. 12, mas não de Geodude de Brock.

Construção de baralhos

Você terá que seguir algumas regras quando construir a maioria dos baralhos. Uma das regras mais importantes é que o seu baralho deverá conter exatamente 60 cartas, não 59 ou 61 cartas.

Também, exceto pelas cartas de Energia Básica, o seu baralho só poderá conter 4 cartas com o mesmo nome. Isto significa que o seu baralho só poderá conter 4 cartas chamadas “Pignite”, mesmo que possuam ataques diferentes. Por fim, o seu baralho deverá conter pelo menos uma carta de Pokémon Básico.

Construir o seu próprio baralho pode ser complicado e também muito divertido. Se precisar de ajuda, recorra ao líder de uma Liga Pokémon. Outra boa ideia é procurar por um Baralho Batalha ex de que você goste e tentar modificá-lo. Não se esqueça de que ele deve conter 60 cartas! Se estiver construindo um novo baralho do zero, tente seguir estas instruções para iniciantes:

- Escolha no máximo um ou dois tipos de Energia. Lembre-se de que a maioria dos Pokémon ✷ pode usar qualquer Energia para atacar; assim, eles podem ser incluídos em quase todos os baralhos.

- Para se certificar de que possui cartas de Energia o suficiente, tente incluir entre 12 e 15 cartas no seu baralho de 60 cartas.

- As cartas de Treinador também são importantes. Cartas como Bola de Ninho e Jacques podem ajudar você a encontrar exatamente as cartas de que precisa. Você começará bem adicionando entre 20 e 25 cartas de Treinador.

- E, claro, você precisa das cartas de Pokémon! O resto do seu baralho será composto de cartas de Pokémon. Lembre-se de que você precisa de pelo menos 1 Pokémon Básico no seu baralho. Colecione os seus Pokémon favoritos para que possa ter 4 cópias deles no seu baralho para poder comprá-los o máximo de vezes possível. E, se aquele Pokémon evoluir, tente obter 4 cópias de cada Pokémon em sua cadeia de Evolução.

Todo baralho é diferente e irá se encaixar com o seu estilo e estratégia. Com o tempo você descobrirá quais são as suas cartas de Pokémon, de Treinador e de Energia favoritas.

Apêndice 1 – Cartas *ACE SPEC*

Originalmente apresentadas na série *Black & White* as cartas *ACE SPEC* são tão poderosas que você só poderá ter uma delas no seu baralho. Mas isso não significa uma carta de cada. É realmente apenas uma carta *ACE SPEC* no seu baralho. Assim, certifique-se de avaliar todas as cartas *ACE SPEC* para decidir qual delas funcionará melhor para você!

Apêndice 2 – Ancestral e Futurista

A partir da expansão *Escarlate e Violeta – Fenda Paradoxal*, você poderá encontrar Pokémon e outras cartas que têm uma marcação especial que os classifica como "Ancestral" ou "Futurista". Os Pokémon Ancestrais tendem a focar em ataques primitivos e muito poderosos, enquanto Pokémon Futuristas são capazes de desferir ataques técnicos e precisos.

Apêndice 3 – Pokémon ex

Pokémon ex são Pokémon poderosos que contam com mais PS e com ataques mais fortes que Pokémon normais, mas há um risco ao colocá-los em jogo: quando um dos seus Pokémon ex é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

O "ex" faz parte do nome de um Pokémon ex. Logo, Miraidon e Miraidon ex têm nomes diferentes e você pode ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Note que Pokémon ex e Pokémon-*EX* não possuem o mesmo nome, então, você pode ter 4 Magnezone ex e 4 Magnezone-*EX* no seu baralho, se desejar.

Apêndice 4 – Pokémon ex Tera

Pokémon ex Tera têm uma aparência cristalizada e um novo efeito que previne todo o dano de ataque recebido enquanto o Pokémon ex Tera estiver no seu Banco. Este efeito se aplica ao dano tanto dos seus próprios ataques quanto dos ataques do seu oponente.

Assim como outros Pokémon ex, quando um Pokémon ex Tera é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Apêndice 5 – Zona Perdida

A Zona Perdida é uma zona específica que é considerada fora de jogo. Há muitas maneiras de enviar cartas para a Zona Perdida, por exemplo, através de efeitos de ataques, Habilidades ou cartas de Treinador. Ao contrário da pilha de descarte, as cartas enviadas para a Zona Perdida não podem ser recuperadas e jogadas novamente durante aquele jogo.

Apêndice 6 – Pokémon Radiantes

Todos os Pokémon Radiantes têm uma coloração Brilhante especial e contam com a Regra dos Pokémon Radiantes, que diz que você não pode ter mais de 1 Pokémon Radiante no seu baralho. Pokémon Radiantes são considerados Pokémon que têm uma Caixa de Regras. Note que "Radiante" faz parte do nome do Pokémon, então você pode ter 4 Greninja e 1 Greninja Radiante no seu baralho. Pokémon Radiantes são sempre Pokémon Básicos e não evoluem de ou para qualquer outra carta.

Apêndice 7 – Pokémon V-ASTRO

O Pokémon Estampas Ilustradas agora conta com um novo tipo de Evolução: Pokémon V-ASTRO! Estes Pokémon extraordinários vêm com uma Habilidade ou ataque poderoso o bastante para mudar o rumo da partida, chamado Poder V-ASTRO. Você só pode usar 1 Poder V-ASTRO durante **toda a partida**, independentemente de quantos Pokémon V-ASTRO tenha em jogo. Certifique-se de usar o seu Poder V-ASTRO no momento certo, pois você só terá uma chance! Depois de usar o seu Poder V-ASTRO em uma partida, não deixe de virar o seu marcador V-ASTRO para mostrar que você já usou.

Assim como Pokémon V normais, quando seu Pokémon V-ASTRO é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Note que Shaymin V-ASTRO evolui de Shaymin V. Isto significa que você só pode evoluir para Shaymin V-ASTRO de Shaymin V, e não de Shaymin! Além disto, Pokémon V-ASTRO são um novo estágio: V-ASTRO. Estas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução valem para os Pokémon V-ASTRO. E embora os Pokémon V-ASTRO sejam um novo estágio, eles ainda são considerados Pokémon V. Portanto, se algo afetar Pokémon V, também afetará Pokémon V-ASTRO.

Apêndice 8 – Pokémon V-UNIÃO

Todas as quatro "peças" de um Pokémon V-UNIÃO têm o mesmo nome ("Mewtwo V-UNIÃO", por exemplo). Portanto, você só pode ter um total de quatro cartas com o nome Mewtwo V-UNIÃO no seu baralho, e não quatro de cada peça. Todas as quatro cópias de um Pokémon V-UNIÃO no seu baralho devem fazer parte do mesmo conjunto e ser ilustradas pelo mesmo artista.

Você deve colocar todas as quatro peças de um Pokémon V-UNIÃO da sua pilha de descarte no seu Banco ao mesmo tempo. Você não pode jogar apenas uma ou duas peças de um Pokémon V-UNIÃO. Um Pokémon V-UNIÃO só ocupa um espaço no Banco e só pode ter uma Ferramenta Pokémon ligada a ele. Cada Pokémon V-UNIÃO só pode ser jogado uma vez por jogo, por nome de Pokémon. Você pode jogar um Mewtwo V-UNIÃO e depois um Greninja V-UNIÃO, mas não pode jogar Mewtwo V-UNIÃO outra vez.

Pokémon V-UNIÃO não são Pokémon Básicos! Portanto, você não pode jogá-los como seu Pokémon Ativo ou no Banco durante a etapa de preparação do jogo. Além disso, se você só tiver incluído Pokémon V-UNIÃO ao montar o seu baralho, precisará incluir também pelo menos um Pokémon Básico. Finalmente, Pokémon V-UNIÃO não são cartas de Evolução. Pokémon V-UNIÃO têm seu próprio Estágio singular, chamado V-UNIÃO.

Cartas ou efeitos que se referem a "Básico", "Estágio 1", "Estágio 2" ou cartas de "Evolução" não afetam Pokémon V-UNIÃO. Por exemplo, uma Habilidade que diga "Os Pokémon Básicos do seu oponente não podem atacar" não afetará Mewtwo V-UNIÃO. Além disso, cartas que afetam "Pokémon não evoluídos" também afetarão Pokémon V-UNIÃO.

Quando um Pokémon V-UNIÃO está em jogo, o conjunto de quatro cartas é tratado como uma carta. Quando as cartas estiverem em qualquer outro lugar (na sua mão, no baralho, na sua pilha de descarte ou como suas cartas de Prêmio), cada carta é tratada como uma carta separada. Por exemplo, se uma carta disser para você "procurar por 1 Pokémon no seu baralho e colocá-lo na sua mão" e você tiver três peças de Mewtwo V-UNIÃO no seu baralho, você só poderá colocar uma destas três peças na sua mão.

As únicas características que podem ser referenciadas em uma peça individual são "tipos" (Água, Psíquico, etc.), "categoria" (Pokémon) e "nome da carta". Se você jogar uma carta que diga "Procure por 1 Pokémon no seu baralho", poderá comprar qualquer uma das quatro peças de um Pokémon V-UNIÃO de tipo Psíquico, já que cada peça tem o tipo impresso nela. Características como ataques, Habilidades, PS, custo de Recuo, Fraqueza ou Resistência não podem ser referenciadas em qualquer peça individual. Isso significa que se você jogar uma carta que diga "Procure por 1 Pokémon com custo de Recuo de 3 ou mais no seu baralho", você não poderá comprar nenhuma peça de Pokémon V-UNIÃO, mesmo que a carta combinada tenha o custo de Recuo de 3 ou mais quando está em jogo.

Pokémon V-UNIÃO ainda são considerados "Pokémon V" e se encaixam na modalidade de "Pokémon que tenham uma Caixa de Regras" quando estão em jogo, já que têm a regra V-UNIÃO e oferecem 3 cartas de Prêmio quando são Nocauteados. Se um Estádio em jogo remover Habilidades de Pokémon que tenham uma Caixa de Regras, seus Pokémon V-UNIÃO serão afetados e não terão mais acesso a qualquer uma das suas Habilidades enquanto estiverem em jogo. Quando não estão em jogo, peças individuais de Pokémon V-UNIÃO não são consideradas "Pokémon que tenham uma Caixa de Regras".

Apêndice 9 – Estilos de Batalha

A partir da expansão *Espada e Escudo – Estilos de Batalha*, você pode encontrar Pokémon com um selo especial que simboliza que são Pokémon de estilo "Golpe Decisivo" ou "Golpe Fluido". Pokémon Golpe Decisivo costumam se concentrar em ataques poderosos, que causam muito dano. Pokémon Golpe Fluido são mais habilidosos com ataques sorrateiros e técnicos.

Os Pokémon "Golpe Fusão", apresentados na expansão *Espada e Escudo – Golpe Fusão*, focam sua estratégia no trabalho em equipe e combinam as forças dos estilos Golpe Decisivo e Golpe Fluido.

Cartas de Treinador e de Energia também podem ser categorizadas como Golpe Decisivo, Golpe Fluido ou Golpe Fusão, e elas costumam ajudar Pokémon do Estilo de Batalha correspondente. Fique de olho para encontrar maneiras de combinar várias cartas diferentes do mesmo Estilo de Batalha e realizar estratégias de mestre!

Apêndice 10 – Pokémon V

Os Pokémon V são Pokémon Básicos poderosos com mais PS e ataques mais fortes. Estes Pokémon incríveis causam um impacto enorme no jogo, mas trazem um risco: quando um dos seus Pokémon V é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Apêndice 11 – Pokémon VMAX

Os Pokémon VMAX podem elevar os seus Pokémon V a outro nível! Estas cartas incrivelmente poderosas contam com PS e ataques monstruosos, dignos destes Pokémon gigantescos! A maioria dos Pokémon VMAX tem 300 ou mais PS e é muito difícil derrubá-los em batalha.

Mas todo esse poder traz um risco enorme: se o seu Pokémon VMAX for Nocauteado, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio.

Note que Lapras VMAX evolui de Lapras V. Isto significa que você só pode evoluir para Lapras VMAX de Lapras V, e não de Lapras! Além disto, Pokémon VMAX são um novo estágio: VMAX. Estas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução valem para os Pokémon VMAX. E embora os Pokémon VMAX sejam um novo estágio, eles ainda são considerados Pokémon V. Portanto, se algo afetar Pokémon V, também afetará Pokémon VMAX.

Apêndice 12 – Formas regionais

Você encontrará alguns Pokémon familiares com uma aparência diferente! Eles são conhecidos como Pokémon de Paldea, Pokémon de Hisui, Pokémon de Galar ou Pokémon de Alola. Talvez até encontre alguns que evoluem para Pokémon completamente novos!

Note que "de Paldea", "de Hisui", "de Galar" ou "de Alola" faz parte do nome de um Pokémon. Isto significa que Clodsire de Paldea ex só pode evoluir de Wooper de Paldea, e não de Wooper, e Persian de Alola só pode evoluir de Meowth de Alola, e não de Meowth ou Meowth de Galar. Além disto, você pode ter até 4 Wooper e até 4 Wooper de Paldea no seu baralho, se desejar.

Apêndice 13 – Cartas de Apoiador ALIADOS

Os Pokémon não são os únicos que podem tornar-se ALIADOS! Estas cartas de Apoiador poderosíssimas contam com dois Treinadores unidos em uma única carta. E exatamente como os Pokémon-*GX* ALIADOS, cada carta de Apoiador ALIADOS oferece um bônus especial. Se você descartar cartas adicionais ao jogar, conseguirá um efeito complementar. Cada carta de Apoiador ALIADOS tem um efeito exclusivo, por isso, fique de olho nestas duplas poderosas!

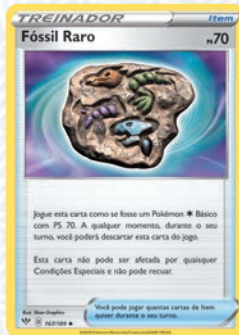
Apêndice 14 – ALIADOS

Os ALIADOS são um tipo especial de Pokémon-*GX* Básicos que contam com múltiplos Pokémon unindo forças para formar uma equipe extremamente poderosa! Os Pokémon-*GX* ALIADOS costumam ter PS muito altos e ataques potentes, incluindo um ataque *GX* especial que recebe um bônus quando se cumpre um requisito, como ligar cartas de Energia adicionais ou jogar uma carta de Treinador específica. Mas cuidado! Quando os seus ALIADOS são Nocauteados, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio!

Apêndice 15 – Cartas Estrela Prisma

Cartas Estrela Prisma (denotadas por um símbolo ◈) são cartas poderosas que contam com uma restrição: você só pode ter uma cópia de uma carta Estrela Prisma no seu baralho. Ao contrário das cartas *ACE SPEC*, você pode incluir cartas Estrela Prisma com nomes diferentes no seu baralho, então poderia contar com uma carta de Giratina ◈, uma de Lunala ◈, uma de Cyrus ◈ e uma Energia Superimpulso ◈ no mesmo baralho. Elas também contam com uma regra específica: se uma carta Estrela Prisma for descartada, deve ser colocada na Zona Perdida em vez de na pilha de descarte. Encontre maiores informações sobre a Zona Perdida no glossário!

Apêndice 16 – Fóssil Raro e Fóssil Não Identificado

As estranhas cartas de Item Fóssil Raro e Fóssil Não Identificado podem ser jogadas como Pokémon Básicos. Elas podem evoluir para qualquer Pokémon Fóssil que diga "Evolui de Fóssil Raro" ou "Evolui de Fóssil Não Identificado", como Dracozolt ou Shieldon.

Apêndice 17 – Pokémon-*GX*

Os Pokémon-*GX* são Pokémon poderosos que possuem mais PS e ataques mais fortes. Cada um deles possui também um ataque *GX* superpoderoso. Você não pode usar mais de um ataque *GX* durante uma **partida inteira**, independentemente de quantos Pokémon-*GX* tenha em jogo. Certifique-se de usar o ataque *GX* no momento certo, pois você só terá uma chance! A cartela de contadores de dano inclui um marcador *GX* especial para monitorar isto. Vire-o para baixo uma vez que tenha usado um ataque *GX* na sua partida.

Regras especiais para Pokémon-*GX*

O *GX* faz parte do nome de um Pokémon-*GX*. Assim, Incineroar e Incineroar-*GX* têm nomes diferentes e você poderá ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Note que Primarina-*GX* evolui de Brionne. Isto significa que você pode evoluir Brionne para Primarina ou para Primarina-*GX*. A escolha é sua! Além disso, os Pokémon-*GX* possuem os mesmos estágios de Evolução que a maioria dos outros Pokémon e também seguem as mesmas regras. Isto significa que você pode usar um Pokémon-*GX* Básico como o seu Pokémon Ativo inicial, se desejar!

Este poder excepcional vem acompanhado de um risco maior: quando um dos seus Pokémon-*GX* é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Apêndice 18 – Ultracriaturas

As Ultracriaturas invadiram o Pokémon Estampas Ilustradas! Estas criaturas misteriosas podem aparecer como Pokémon-*GX*, que se destacam por sua cor carmim, bem diferente da cor azul típica das cartas *GX*. Algumas cartas têm efeitos que interagem especificamente com as Ultracriaturas, que podem ser identificadas por uma barra no canto superior direito da carta. Cada Ultracriatura tem um ataque que tem algo a ver com as cartas de Prêmio, então fique de olho nas formas interessantes como podem ser usados.

Apêndice 19 – Pokémon de tipo duplo

Os Pokémon de tipo duplo são iguais aos Pokémon regulares, porém possuem dois tipos ao mesmo tempo. Por exemplo, Azumarill é tanto um Pokémon quanto um Pokémon, então qualquer carta que afete um destes tipos afetará Azumarill.

Se um Pokémon de tipo duplo atacar um Pokémon que tem Fraqueza ou Resistência a um dos seus tipos, o dano do ataque será afetado. E se o Pokémon tiver Fraqueza a um dos tipos e Resistência ao outro, lembre-se de aplicar primeiro a Fraqueza e então a Resistência!

Apêndice 20 – Evolução TURBO

A Evolução TURBO é um tipo especial de Evolução. Um Pokémon TURBO mantém todos os ataques e Habilidades da sua Evolução anterior (além de sua Fraqueza, Resistência e custo de Recuo), mas ganha ataques ou Habilidades adicionais, o seu PS muda e pode até mudar de tipo!

Regras especiais para Pokémon TURBO

Da mesma forma que *GX*, TURBO faz parte do nome do Pokémon TURBO. Assim, Raichu e Raichu TURBO têm nomes diferentes e você poderá ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Pokémon TURBO são um novo estágio: TURBO. Essas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução aplicam-se aos Pokémon TURBO.

Apêndice 21 – Traços Ancestrais

Os Traços Ancestrais aparecem em certas cartas de Pokémon logo abaixo do nome do Pokémon. Estes Traços Ancestrais dão poderes especiais ao Pokémon, então os leia cuidadosamente. Note que os Traços Ancestrais não são ataques ou Habilidades, então as cartas que previnem que ataques ou Habilidades sejam usados não afetam os Traços Ancestrais.

Apêndice 22 – Hiperequipamento da Equipe Flare

O nome Hiperequipamento da Equipe Flare aparece em cartas especiais que você pode usar para atrapalhar os planos do seu oponente. Estas são cartas de Ferramenta Pokémon que você liga aos Pokémon-*EX* do seu oponente. Elas têm um impacto negativo nesses Pokémon, fazendo com que seja mais difícil para que eles derrotem você. Note que se a carta for removida do Pokémon por *qualquer* razão, ela irá para a pilha de descarte do jogador que originalmente jogou a carta.

Apêndice 23 – Pokémon-*EX*

Os Pokémon-*EX* são Pokémon poderosos com mais PS e com ataques mais fortes do que os Pokémon normais, porém há mais riscos quando se joga com estes Pokémon tão poderosos!

Regras especiais para Pokémon-*EX*

O *EX* faz parte do nome de um Pokémon-*EX*. Assim, Yveltal e Yveltal-*EX* têm nomes diferentes e você pode ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Quando um dos seus Pokémon-*EX* é Nocauteado, o seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Fora isto, os Pokémon-*EX* jogam exatamente como qualquer outra carta de Pokémon.

Ademais, os Pokémon-*EX* existem tanto em versão normal quanto em versão Rara Ultra com arte expandida!

Apêndice 24 – Pokémon de Megaevolução

Os Pokémon de Megaevolução representam um novo pico de Evolução. Estas cartas tornam um Pokémon-*EX* em um Pokémon ainda mais poderoso! Saber o melhor momento para jogar estes Pokémon será a chave das suas novas estratégias.

Regras especiais para Pokémon de Megaevolução

Da mesma forma que *EX*, o **M** (que significa Mega) é parte do nome de um Pokémon de Megaevolução. Assim, Mega Venusaur-*EX* e Venusaur-*EX* têm nomes diferentes e você poderá ter até 4 de cada em seu baralho, se desejar.

Observe que Mega Venusaur-*EX* evolui de Venusaur-*EX*. Isso significa que você só poderá evoluir para Mega Venusaur-*EX* de Venusaur-*EX*, e não de Venusaur! Além disso, os Pokémon de Megaevolução são um novo estágio: MEGA. Estas cartas contam como cartas de Evolução e todas as regras normais de Evolução aplicam-se aos Pokémon de Megaevolução.

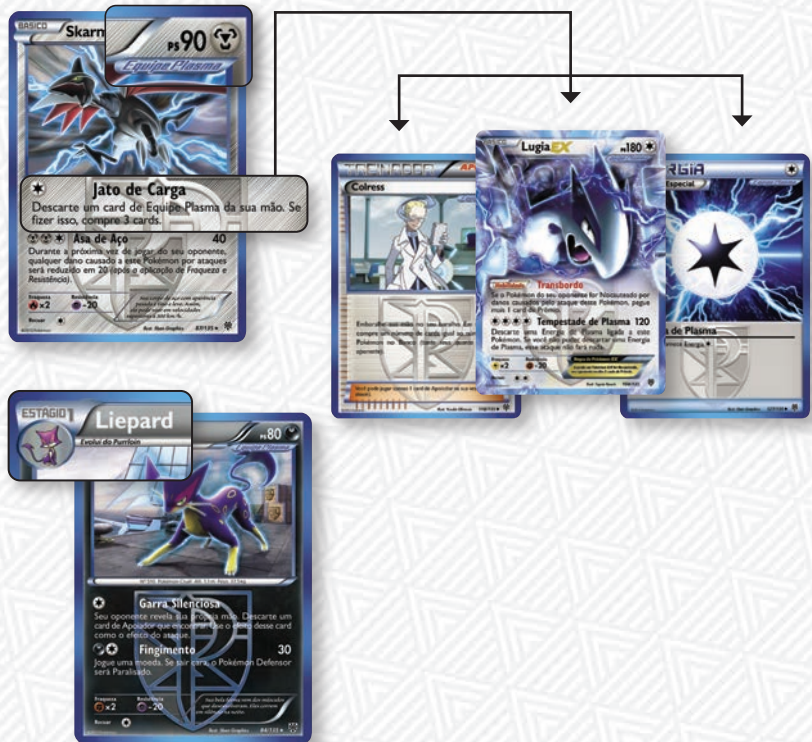
Há 2 regras especiais para Pokémon de Megaevolução. Como eles ainda são Pokémon-*EX*, quando um de seus Pokémon de Megaevolução é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio. Além disso, quando 1 dos seus Pokémon se torna um Pokémon de Megaevolução, o seu turno termina. Certifique-se de fazer tudo o que precisa fazer no seu turno antes de jogar um desses poderosos Pokémon!

Observe que os Pokémon de Reversão Primitiva funcionam igualmente aos Pokémon de Megaevolução, por isso as regras são as mesmas.

Apêndice 25 – Cartas da Equipe Plasma

As cartas da Equipe Plasma (Pokémon, cartas de Treinador e Energia) têm um visual marcante e único. Você irá notar primeiro que a carta possui uma borda azul e então verá o nome Equipe Plasma. Finalmente, o famoso escudo dos vilões aparece na caixa de texto.

Qualquer carta com este visual é considerada uma carta da Equipe Plasma.

Nas cartas de Pokémon, o nome Equipe Plasma não é considerado parte do nome do Pokémon. Por isso, se tiver 4 Liepard da Equipe Plasma no seu baralho, você não poderá ter nenhuma outra carta de Liepard. Ademais, os Pokémon da Equipe Plasma evoluem normalmente. Os Liepard da Equipe Plasma evoluem de Purrloin, da mesma forma que outros Liepard.

Apêndice 26 – Pokémon Restaurados

Alguns Pokémon Fóssil têm seu próprio Estágio especial: Pokémon Restaurado. Como pode ver, Omanyte é um Pokémon Restaurado que possui a regra: "Coloque este card em seu Banco somente com o efeito de Fóssil Espiral de Omanyte". O que significa que a única maneira de jogar Omanyte e colocá-lo no seu Banco é jogando a carta de Item Fóssil Espiral de Omanyte. Se você ler a carta Fóssil Espiral de Omanyte, poderá ver exatamente como pode colocar Omanyte em jogo. Uma vez que fizer isto, Omastar funciona como qualquer outro Pokémon Estágio 1. Coloque-o sobre Omanyte da mesma forma que colocaria um Pokémon Estágio 1.

Notas importantes sobre os Pokémon Restaurados:

- Se você tiver um Pokémon Restaurado na sua mão, não poderá colocá-lo no seu Banco a não ser que jogue uma carta de Item e o efeito dela diga para fazer isto.

- Pokémon Restaurados *não* são Pokémon Básicos! Assim, você não poderá jogá-los como seu Pokémon Ativo ou no Banco durante o turno inicial. Além disso, certifique-se de que não possui somente cartas de Pokémon Restaurado no seu baralho, já que você precisa ter pelo menos 1 Pokémon Básico no seu baralho. Por fim, os Pokémon Restaurados não são cartas de Evolução.

Glossário

ACE SPEC: um tipo poderoso de carta que é limitado a uma cópia por baralho.

Aliados: os ALIADOS são um tipo especial de Pokémon-*GX* Básicos com um poder ainda maior e uma desvantagem ainda mais significativa: quando seus ALIADOS são Nocauteados, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio. Cada carta de ALIADOS tem um ataque *GX* superpoderoso que ganha um bônus quando se cumpre um requisito.

Apoiador ALIADOS, carta de: um tipo especial de carta de Apoiador que une até dois Treinadores em uma carta. Além do seu efeito primário, cada Carta de Apoiador ALIADOS oferece um efeito adicional se você descartar cartas extras quando jogá-la.

Apoiador, carta de: é uma carta de Treinador similar a uma carta de Item. Só é possível jogar uma carta de Apoiador por turno.

ataque: 1) Quando o seu Pokémon Ativo batalha contra o Pokémon do seu oponente. 2) O texto que aparece em cada carta de Pokémon e que indica o que faz quando ataca (um Pokémon pode ter vários ataques).

ataque *GX*: um tipo poderoso de ataque. Somente Pokémon-*GX* possuem ataques *GX*. Um jogador não pode usar mais de um ataque *GX* em uma partida.

Banco: o lugar para os seus Pokémon que estão em jogo, mas que não estão ativamente batalhando. Estes Pokémon entrarão na batalha se o Pokémon Ativo recuar ou for Nocauteado. Quando os Pokémon no Banco receberem dano, não aplique Fraqueza ou Resistência.

Checape Pokémon: o momento da partida em que os turnos são alternados entre os jogadores, conhecido anteriormente como "entre as vezes de jogar". Neste momento, deve-se checar se há algum Pokémon Adormecido, Envenenado, Paralisado ou Queimado, além de conferir se algum Pokémon foi Nocauteado.

Condições Especiais: os estados Adormecido, Confuso, Envenenado, Paralisado e Queimado são chamados de Condições Especiais.

contador de dano: um contador colocado no seu Pokémon para mostrar que recebeu 10 pontos de dano. Permanece no seu Pokémon mesmo que ele seja movido para o Banco ou evoluído. Apesar de contadores de dano no valor de 50 ou 100 pontos serem usados por conveniência, se uma carta falar sobre um contador de dano, significa o contador de dano padrão de 10 pontos.

dano: o que geralmente ocorre quando um Pokémon ataca outro. Se um Pokémon possuir dano igual ou maior do que o seu PS, ele será Nocauteado.

Dono: um Pokémon cujo nome inclui o nome de um Treinador, como Sandshrew de Brock ou Meowth da Equipe Rocket. As cartas com os símbolos G, GL, 四, C ou FB não são consideradas cartas de dono.

Energia básica, carta de: uma carta de Energia de Planta, de Fogo, de Água, de Raios, Psíquica, de Luta, de Escuridão, de Metal ou de Fada.

Energia, carta de: são cartas que abastecem os seus Pokémon para que possam atacar. Consulte a seção carta de Energia básica.

entre as vezes de jogar: o momento da partida em que os turnos são alternados entre os jogadores, agora conhecido como Checape Pokémon. Neste momento, deve-se checar se há algum Pokémon Adormecido, Envenenado, Paralisado ou Queimado, além de conferir se algum Pokémon foi Nocauteado.

Estádio, carta de: é um tipo de carta de Treinador que é similar a uma carta de Item, mas que fica em jogo após ser jogada. Não pode haver mais de uma carta de Estádio em jogo ao mesmo tempo. Se uma nova carta entrar em jogo, a carta antiga juntamente com seus efeitos deverá ser descartada. Só é possível jogar uma carta de Estádio por turno.

Estrela Prisma ◈, carta: é um tipo poderoso de carta com algumas regras especiais. Cartas ◈ podem ser Pokémon, cartas de Treinador, ou Energia Especial. Você não pode ter mais de 1 carta ◈ com o mesmo nome no seu baralho. Se uma carta ◈ for descartada, coloque-a na Zona Perdida em vez de na pilha de descarte.

Evolução TURBO: um tipo especial de Evolução. Quando um Pokémon evolui para um Pokémon TURBO, ele mantém os ataques, Habilidades, Fraqueza, Resistência e custo de Recuo de sua Evolução anterior.

Evolução, carta de: uma carta que você coloca sobre uma carta de Pokémon Básico ou sobre uma outra carta de Evolução para torná-la mais forte.

Ferramenta Pokémon: é um tipo especial de carta de Treinador (um Item), que pode ser ligada a um Pokémon. Cada Pokémon pode ter apenas 1 Ferramenta Pokémon ligada a ele ao mesmo tempo.

Fraqueza: um Pokémon com Fraqueza recebe mais danos quando é atacado por Pokémon de um certo tipo. O efeito da Fraqueza é indicado ao lado dos tipos de Fraqueza que um Pokémon tem, se algum.

Habilidade: uma Habilidade é um efeito em um Pokémon que não é um ataque. Algumas se manterão ativas todo o tempo, enquanto outras você terá que escolher usar. Leia a descrição de cada Habilidade para ter certeza de entender exatamente como e quando ela funciona.

Item, carta de: é um tipo de carta de Treinador. Siga as instruções na carta e então a descarte.

ligar: quando você pega uma carta da sua mão e a coloca sobre um dos seus Pokémon em jogo.

Máquina Técnica: é um tipo de carta de Treinador (Item ou Ferramenta Pokémon) especial que pode ser ligada a um Pokémon. Quando ligada, seu Pokémon pode usar o ataque da Máquina Técnica como se fosse dele. As cartas de Máquina Técnica permanecem ligadas, a menos que a descrição da carta diga o contrário.

marcador *GX*: um objeto de lembrete às vezes incluído na cartela de contadores de dano. Quando você usar o seu ataque *GX* na partida, vire o seu marcador *GX* para baixo.

marcador V-ASTRO: um objeto de lembrete incluído em certos produtos. Quando você usar o seu Poder V-ASTRO na partida, vire o seu marcador V-ASTRO para baixo.

morte súbita: algumas vezes ambos os jogadores vencem ao mesmo tempo. Nesse caso, deve-se recorrer a uma partida rápida chamada "morte súbita" (com uma carta de Prêmio por jogador ao invés de 6).

Nocaute: um Pokémon é Nocauteado se receber dano maior ou igual ao seu PS. Aquele Pokémon irá para a pilha de descarte junto com todas as cartas ligadas a ele. Quando um dos Pokémon do seu oponente é Nocauteado, pegue uma das suas cartas de Prêmio.

pilha de descarte: as cartas que você descartou. Estas cartas ficam sempre viradas para cima. Qualquer pessoa pode olhar para estas cartas a qualquer momento.

Poder V-ASTRO: um tipo poderoso de ataque ou Habilidade. Somente Pokémon V-ASTRO possuem um Poder V-ASTRO. Um jogador não pode usar mais de um Poder V-ASTRO em uma partida.

Poké-Body: é o efeito que permanece ativo desde que o Pokémon entra em jogo até o Pokémon abandonar o jogo.

Poké-Power: um poder no Pokémon Ativo e no Banco que você deve escolher usar uma vez por turno. A maioria dos Poké-Powers são desativados se o Pokémon tem uma Condição Especial.

Pokémon Atacante: o Pokémon Ativo ao atacar.

Pokémon Ativo: é o seu Pokémon em jogo que não está no seu Banco. Somente o Pokémon Ativo pode usar um ataque.

Pokémon Básico, carta de: uma carta que você pode jogar diretamente da sua mão no seu turno. Consulte a seção "Evolução, carta de".

Pokémon de Megaevolução: são um tipo muito poderoso de Pokémon-*EX*, mas que têm uma desvantagem: quando um dos seus Pokémon vira um Pokémon de Megaevolução, o seu turno termina.

Pokémon de tipo duplo: um Pokémon que possui dois tipos ao mesmo tempo.

Pokémon de Treinadores: são Pokémon com os nomes de Treinadores em seus títulos, como Sandshrew de Brock. Um Sandshrew normal não pode evoluir para um Sandslash de Brock, e um Sandshrew de Brock não pode evoluir para um Sandslash normal. Isto acontece porque "Brock" faz parte do nome do Pokémon.

Pokémon Defensor: o Pokémon que recebe um ataque.

Pokémon evoluído: um Pokémon em jogo que possui outro Pokémon sob ele.

Pokémon ex: os Pokémon ex são Pokémon poderosos, mas quando o seu Pokémon ex é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio. Pokémon ex e Pokémon-*EX* não são a mesma coisa.

Pokémon LENDA: são cartas duplas especiais que exibem poderosos Pokémon Lendários. Ambas as cartas devem ser jogadas juntas e ao mesmo tempo.

Pokémon ex Tera: Pokémon ex Tera são como outros Pokémon ex, mas com um efeito adicional que os protege do dano de ataques enquanto estiverem no Banco. Quando seu Pokémon ex Tera é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Pokémon Nív. X: é uma versão mais forte de um Pokémon normal, que é colocada sobre um Pokémon normal do mesmo nome e que adiciona habilidades a mais ao Pokémon original.

Pokémon Power: é uma habilidade especial que alguns Pokémon possuem. Os Pokémon Powers são divididos em duas categorias: Poké-Power e Poké-Body. Sempre incluem palavras como "Poké-Power" ou "Poké-Body", então você sabe que não são ataques.

Pokémon Radiante: um Pokémon singular que tem uma coloração Brilhante especial e é sempre um Pokémon Básico. Você não pode ter mais de 1 Pokémon Radiante no seu baralho.

Pokémon Restaurado, carta de: uma carta que é jogada com a carta de Item Fóssil associada.

Pokémon *SP*: é um Pokémon especial treinado por um Treinador determinado, com um símbolo no seu nome que mostra quem é o seu dono. A carta Zapdos G é diferente de uma carta Zapdos porque Zapdos G é um Pokémon da Equipe Galáctica e G é parte do seu nome.

Pokémon V: os Pokémon V são Pokémon Básicos poderosos com mais PS e ataques mais fortes. Estes Pokémon incríveis causam um impacto enorme no jogo, mas trazem um risco: quando um dos seus Pokémon V é Nocauteado, seu oponente pega 2 cartas de Prêmio.

Pokémon VMAX: os Pokémon VMAX podem elevar os seus Pokémon V a outro nível! Estas cartas incrivelmente poderosas contam com PS e ataques monstruosos, dignos destes Pokémon gigantescos! A maioria dos Pokémon VMAX tem 300 ou mais PS e é muito difícil derrubá-los em batalha. Mas todo esse poder traz um risco enorme: se o seu Pokémon VMAX for Nocauteado, seu oponente pega 3 cartas de Prêmio.

Pokémon V-ASTRO: Pokémon V-ASTRO evoluem de Pokémon V e oferecem 2 cartas de Prêmio quando são Nocauteados. Cada Pokémon V-ASTRO conta com um Poder V-ASTRO especial.

Pokémon V-UNIÃO: um Pokémon enorme composto de quatro cartas diferentes. Para jogar um Pokémon V-UNIÃO, você deve colocar todas as quatro cartas da sua pilha de descarte no seu Banco ao mesmo tempo.

Pokémon-*EX*: os Pokémon-*EX* são uma forma mais forte de Pokémon com uma desvantagem: quando o seu Pokémon-*EX* é Nocauteado, seu oponente pega duas cartas de Prêmio ao invés de uma.

Pokémon-*GX*: os Pokémon-*GX* são uma forma mais forte de Pokémon com uma desvantagem: quando o seu Pokémon-*GX* é Nocauteado, seu oponente pega duas cartas de Prêmio ao invés de uma. Cada Pokémon-*GX* possui um ataque *GX* superpoderoso.

Regras do Pokémon Estampas Ilustradas

Pokémon: os personagens coloridos que batalham por você no jogo Pokémon Estampas Ilustradas. Eles são representados no jogo por cartas de Pokémon Básico e de Evolução.

Pontos de Saúde (PS): um número que todo Pokémon possui que assinala quanto dano pode receber antes de ser Nocauteado.

Prêmio, cartas de: são as 6 cartas que devem ser colocadas viradas para baixo enquanto os jogadores se preparam para jogar. Toda vez que um dos Pokémon do seu oponente é Nocauteado, você pega 1 carta de Prêmio e a coloca na sua mão (ou 2 cartas de Prêmio no caso de Nocautear certos tipos de Pokémon, como um Pokémon ex). Você vence a partida quando conquista a sua última carta de Prêmio!

Queimadura, marcador de: é o objeto que você coloca em um Pokémon para sinalizar que ele está Queimado. Remova o marcador se o Pokémon for movido para o Banco ou evoluir.

recuar: é quando você troca o seu Pokémon Ativo por um dos seus Pokémon no Banco. Para recuar, você deverá descartar a quantidade de Energia ligada ao Pokémon que está recuando que é igual à quantidade indicada no custo de Recuo do Pokémon. O custo de Recuo aparece no canto inferior direito da carta. Você só pode recuar uma vez por turno.

Resistência: um Pokémon com Resistência recebe menos dano quando é atacado por Pokémon de um certo tipo. A quantidade de Resistência é indicada ao lado do tipo de Resistência que um Pokémon tem, se alguma.

reverter: certas cartas podem reverter um Pokémon evoluído, que é o oposto de evoluir o seu Pokémon. Quando um Pokémon é revertido, ele também perde as suas Condições Especiais e quaisquer outros efeitos.

Traço Ancestral: os Traços Ancestrais são poderes especiais, como Ω Barreira ou α Recuperação, que aparecem em certas cartas de Pokémon logo abaixo do nome do Pokémon. Eles não são ataques ou Habilidades, então cartas que previnem que ataques ou Habilidades sejam usados não afetam os Traços Ancestrais.

Treinador Fóssil, carta de: um tipo especial de carta de Treinador que age como um Pokémon Básico quando colocado em jogo. Quando uma carta de Treinador Fóssil estiver em sua mão, baralho ou pilha de descarte, não é considerada um Pokémon Básico.

Treinador, carta de: são cartas especiais que são jogadas para obter vantagem na partida. Consulte as seções "Item, carta de", "Estádio, carta de" e "Apoiador, carta de".

Veneno, marcador de: é o objeto que você coloca em um Pokémon para sinalizar que está Envenenado. Remova o marcador se o Pokémon for movido para o Banco ou evoluir.

zona de jogo: as suas cartas estão em jogo quando estão na mesa. As cartas de Pokémon Básico, Evolução e Energia não podem ser usadas, a menos que estejam em jogo. O seu baralho, a sua pilha de descarte e as suas cartas de Prêmio não estão em jogo, mas os seus Pokémon no Banco estão.

Zona Perdida: as cartas enviadas para a Zona Perdida não podem ser jogadas durante aquela partida. Coloque-as viradas para cima em qualquer lugar fora da zona do jogo.

Créditos

Jogo original japonês

Produtor executivo: Tsunekazu Ishihara
Produtor: Yuji Kitano
Diretor: Atsushi Nagashima
Design do jogo original: Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama e Takumi Akabane
Desenvolvimento do jogo: Creatures Inc.

Versão em inglês

The Pokémon Company International
Produtor: Kenji Okubo
Desenvolvimento de produtos e do jogo: Barry Sams, Yasuhiro Usui, Jim Lin, Kyle Sucevich, Mia Violet, Amelia Bottemiller, Tyler Ninomura, Paul Peterson, Kenny Wisdom, Barb Ng, Tim Devine, Seth Kuepker e Fertessa Scott
Coordenação de produção: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, Corey Lewis, John Moore, Paige Robison, Krista Endahl, Gina Castaneda, Riley Padua e Kristin Hayman
Gerenciamento de projetos: Jen Wood, Noriko Tseng, Shoichi Takasaki, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord e Sachiko Hogge
Tradução: Satoko Deas, Bryson Clark, David Dunlap, Chris Walters e Ryan Sugo
Gerenciamento de dados do jogo: Dylan "ExoByte" Mayo e Rachel Henson
Revisão das regras: Equipe de Edição da TPCi e Kyle Sucevich
Coordenação de edição: Anja Weinbach
Edição: Hollie Beg, Eoin Sanders, Holly Bowen, Stephen "Phen" Crane, Laura Temple e Katie Dunlop
Design gráfico (criativo): Doug Wohlfeil, Adam Law, Anupa Patel, Huy Cao, Kevin Fish, Kumi Okada, Gwen Machan, Julie Jennings, Kodi Sershon, Taylor Hardman, Chris Franc e Kevin Lalli
Design gráfico (localização das cartas): Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Lauren Batzer e Michael Heck
Design dos materiais de marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner e Amara Kallgren
Design gráfico (logo): Julie Jennings
Ilustrações dos pacotes de booster: N-DESIGN Inc.
Agradecimento especial a: GAME FREAK Inc., Creatures Inc., Milky Isobe, The Pokémon Company e The Pokémon Company International

Versão em português

Coordenação de produção: Russ Foster, Jay Moon, Doug Storms, David Hoskinson, Ross Garrett, Corey Lewis, John Moore, Paige Robison, Krista Endahl, Gina Castaneda, Riley Padua e Kristin Hayman
Coordenação do projeto: Jen Wood, Noriko Tseng, Shoichi Takasaki, Jeff Hansen, Breon McMullin, Ron Foster, Arden Williams, Miyano Sato, Jonathan Novotarski, James Richards, Brendan Gaylord e Sachiko Hogge
Coordenação de tradução e edição: Anja Weinbach e Esther Sánchez Giráldez
Tradução e edição: Lucas Peterson, Rafael Pimpinato, Thais Nucci, Eliane Prado e Camila Duque
Verificação: COPAG
Design gráfico (localização):
Localização das cartas: Kayla Mogensen, Christopher Brittain, Sang Hoon Shin, Michael Heck e Lauren Batzer
Localização das embalagens: Tammy Vince Cruz, Joyce Hwang, Chantal Trandafir, Donald McKinlay, Michelle Ahn, Kayla Ciruolo, Chris Hanis, Christine Petroff e Eric Liu
Design dos materiais de marketing: Cara Weiss, Kara Kansaku, Danny L. Haymond Jr., Patrick Sexton, Jocelyn Sinner e Amara Kallgren

Precisa de ajuda para jogar?

Para obter informações sobre o jogo, as estratégias, as regras, os torneios e mais, visite o nosso website:
www.pokemon.net.br

Para receber assistência sobre outras questões, visite:
www.pokemon.net.br/suporte